Objetivo do Jogo

O objetivo central é, utilizando as peças, colocar o rei oponente em situação de perigo.
Xeque: Quando o rei é ameaçado por uma peça, dizemos que está em xeque. Ele pode escapar deslocando-se da casa ameaçada ou interpondo uma de suas peças entre si e a peça atacante. Se esta for um cavalo o rei deve deslocar-se.
Xeque Mate: quando a ameaça não permite escapatória consolida-se o objetivo do jogo. O rei que recebeu mate está derrotado e inicia-se outra partida.

Identificação e movimento das peças

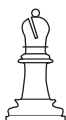
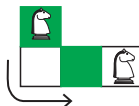
Princípios do movimento:

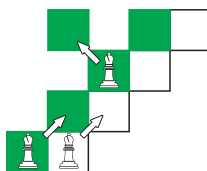
• As peças do xandrez possuem movimentos particulares para cada tipo.
• captura de uma peça oponente acontece deslocando-se a sua peça para a casa onde se encontra a oponente. A sua peça ocupa aquela casa e a outra é retirada do tabuleiro.
• Não é possivel deslocar uma peça para uma casa onde esteja outra da mesma cor.
• O peão desloca-se somente para a frente, as demais peças avançam e retrocedem no tabuleiro.

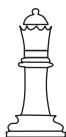
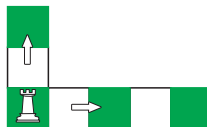
Peão

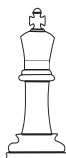
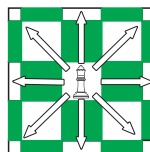
É a menor peça do xadrez. Seu movimento é sempre avante no tabuleiro uma casa por vez. Porém, no primeiro movimento, tem o direito de avançar duas casas, isto é opcional.
O peão captura na diagonal, ou seja, pode atacar uma peça oponente nas casas da direita e esquerda à sua frente.
O peão não deve ser desprezado, pois se alcançar o lado oposto do tabuleiro pode ser promovido a qualquer outra peça menos o rei.

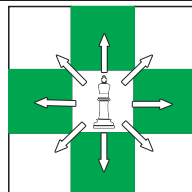
Cavalo

O cavalo descreve um movimento de "L" no tabuleiro, sempre em 3 casas.
Note que a cada lance ele muda para uma casa de cor diferente da qual estava.

Bispo

Existem dois bispos para cada jogador.
O bispo da casa preta só se moverá nas casas pretas. O mesmo para o da casa branca. Este deslocamento só ocorre em movimentos diagonais e em qualquer direção. O bispo avança quantas casas quiser, desde que não haja peças em seu caminho.

Torre

Ao contrário do bispo, a torre desloca-se nas linhas e colunas ocupando casas de diferentes cores. Como o bispo, a torre anda quantas casas quiser, se não houver peças impedindo.

Dama

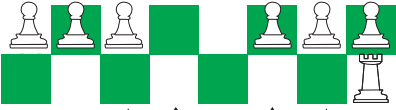
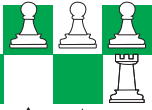
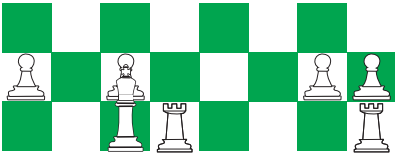
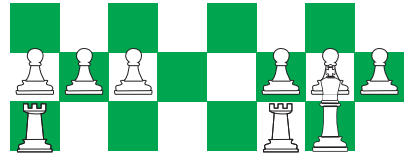
A peça mais poderosa do xadrez descreve o movimento de todas as demais peças, menos o do cavalo. A dama é um instrumento de excepcional importância na definição das estratégias de ataque, portanto, deve ser utilizada com cautela para não colocá-la em perigo.

Rei

A peça mais importante do jogo descreve um movimento limitado às casas imediatamente próximas.
O rei também captura peças adversárias, desde que estas não estejam sendo protegidas pelas companheiras.

Movimentos especiais do Xadrez

Apesar de rico em possibilidades, o xadrez é um jogo de regras simples. No verso são mostrados os movimentos normais das peças.
Há, porém, dois casos em que algumas peças podem realizar um movimento diferente do habitual. São chamados movimentos especiais:

Roque

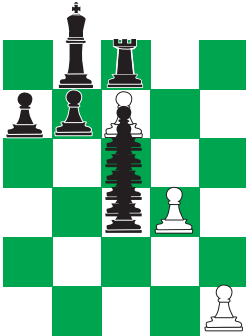
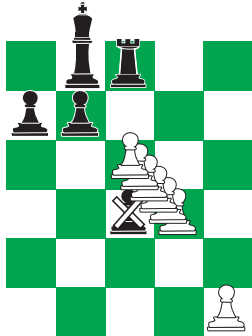
O Roque é um lance entre o rei e uma de suas torres. A jogada consiste em trocar as posições conforme a figura abaixo. No exemplo utilizamos as peças brancas.

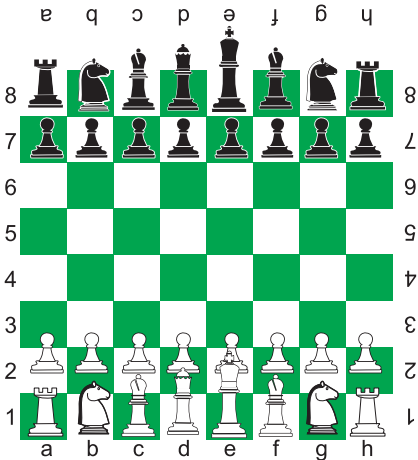
Roque Grande
(para as brancas):
O rei anda 2 casas para a esquerda e a torre vem para a casa do seu lado direito.

Roque Pequeno
(para as brancas):
O rei anda 2 casas para a direita e a a torre vem para a casa do seu lado esquerdo.

Disposição depois do Roque Grande

Disposição depois do Roque Pequeno

O roque é um bom lance pois proteje o rei enquanto traz a torre para o jogo. Pode ser feito a qualquer momento no jogo desde que sejam observadas as seguintes condições.:

- Não deve haver peças entre o rei e a torre escolhida.
- O rei ou a torre não devem ter sido movidos antes.
- O rei não pode estar em cheque, nem passar por uma casa ameaçada.

En Passant

Este lance acontece quando um peão aproxima-se para atacar o lado oposto e o peão oponente, em seu primeiro movimento, avança duas casas alinhando-se ao atacante e evitando o confronto direto.

Ao lado, quando o peão preto alinhou-se com o branco permitiu a aplicação do movimento en Passant:
O peão branco pula 1 casa a frente e 1 à esquerda em seu lance normal de captura e o oponente (com X) é retirado do tabuleiro.

A captura “en passant” só pode ser utilizada no lance imediatamente após o alinhamento de peões. Se o jogador optar por outros lance qualquer, o “en passant” entre estes dois peões não será mais permitido.
Este movimento especiais é válido para todos os peões do jogo.

Condições para a disposição das peças

O tabuleiro deve ser colocado de forma que a casa **inferior direita** seja de cor **branca para cada jogador.**

A disposição das peças é demonstrada ao lado.
Note: A posição da **dama branca** sempre será na casa **branca**. A posição da **dama preta** sempre será na casa **preta** para o início do jogo.

O **primeiro** lance é sempre das **brancas.**